

УДК 371.134:378.147:81'243

Кіш Надія Василівна

кандидат педагогічних наук

доцент кафедри іноземних мов

ДВНЗ «Ужгородський національний університет», м.Ужгород, Україна

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ НАВЧАННЯ ПРОФЕСІЙНОГО ІНШОМОВНОГО СПІЛКУВАННЯ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ РІЗНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

У статті розкрито сутність поняття «ігрові технології», охарактеризовано доцільність використання ігрових технологій, які забезпечують ефективність навчання професійного іноземного спілкування майбутніх фахівців. Визначено та обґрунтовано роль та функції ігрових технологій, особливості застосування їх у навчанні професійного іноземного спілкування майбутніх фахівців. З'ясовано, що навчання з використанням ігрових технологій забезпечує формування комунікативної компетенції студентів.

Ключові слова: ігрові технології, педагогічна гра, професійне іноземне спілкування, навчальний процес, майбутні фахівці.

Вступ. Поступове входження України в міжнародне співтовариство, інтернаціоналізація економічних відносин призвели до зростання попиту на фахівців, які володіють не тільки професійними знаннями, а й навичками іноземного спілкування в професійних ситуаціях, що у свою чергу актуалізує проблему навчання майбутніх фахівців іноземної мови. Орієнтація процесу навчання у вищій школі на особистість студента та професіографічну модель його майбутньої спеціальності вимагає впровадження в практичну діяльність вузів більш інтенсивних технологій і методів. Ігрові форми й методи підготовки фахівців будь-якої сфери дозволяють не тільки оптимально враховувати професіографічні вимоги обраної студентами спеціальності, але й повністю засвоювати лексико-граматичний матеріал, розвивати іноземну професійну компетенцію. Ігрові технології (ІТ – надалі), в основу яких покладена комунікативна ситуація, містять у собі унікальні можливості для вироблення стратегій й тактики спілкування іноземною мовою на професійні теми.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Питання організації ігрового спілкування досліджували А.Вербицький, Л.Виготський, Д.Ельконін, О.Леонт'єв, А.Макаренко, С.Рубінштейн, І.Цимбалюк, [9, с.43]. Проблеми застосування ігрових технологій навчання в науковій літературі присвячені праці Л.Варзацької, І.Вачкова, А.Вербицького, Ю.Ємельянова, Є.Литвиненко, Г.Щукіної та інших [8]. Значний внесок у розробку методик вивчення іноземної мови, основою яких є ігрова діяльність, зробили відомі педагоги і психологи: В.Артемов, І.Зимня, М.Кларін, С.Ніколаєва, В.Скалкін [1]. Проблемою моделювання ситуацій професійного спілкування, ролі гри у викладанні іноземної займалися Є.Аргустянц, І.Гез, Л.Ковалевич [8]. Глибоко цією проблемою займалася О.Іскандарова [8].

Аналіз методичної літератури та практичний досвід показує, що для розвитку професійного іноземного спілкування (ПІС – надалі) як педагогічної технології активізації найбільш придатними є *ігрові технології навчання*.

Метою статті є розкриття сутності поняття «ігрові технології» та обґрунтування доцільності використання ігрових технологій як ефективного засобу навчання професійного іноземного спілкування майбутніх фахівців. Відповідно до мети поставлені наступні завдання: визначити та обґрунтувати роль та функції ігрових технологій, особливості застосування їх у навчанні професійного іноземного спілкування майбутніх фахівців.

Виклад основного матеріалу. У сучасному вузі виникає нагальна потреба в розширенні активних форм навчання. До таких активних форм навчання, відносяться ігрові технології.

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу. ІТ є складовою частиною педагогічних технологій, однією з унікальних інтерактивних форм навчання, яка дозволяє активізувати всі психологічні процеси і функції того, хто навчається. Іншою позитивною особливістю гри є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, вносить різноманітність і зацікавленість у навчальний процес. ІТ дозволяють будувати навчання професійного іноземного спілкування у вищій школі таким чином, щоб той, хто навчається розумів і приймав цілі навчання, поставлені педагогом, і в той же час виступав активним учасником їх реалізації. ІТ включають такі способи навчання, як: ділові ігри, навчальні ігри, ігрові ситуації; ігрові прийоми і процедури; дискусії та тренінги в активному режимі [5].

Педагогічна гра володіє суттєвою ознакою – чітко поставленою метою навчання і відповідним їй педагогічним результатом, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Педагогічна гра застосовується як умова і засіб створення ситуації, найбільш наближена до реальної, вона забезпечує емоційний вплив на студентів, активізує резервні можливості особистості, полегшує оволодіння знаннями, навичками і вміннями, сприяє їх актуалізації. Навчальна гра допомагає активізувати, закріпити, проконтролювати і скоригувати знання, навички та вміння, створює навчальну і педагогічну наочність у вивченні конкретного матеріалу. Вона створює умови для активної розумової діяльності її учасників.

Гра, як прийом навчання, є дієвий інструмент управління навчальною діяльністю (діяльністю з оволодінням іноземного спілкування), що активізує розумову діяльність студентів та дозволяє зробити навчальний процес захоплюючим і цікавим. На думку Д.Ельконіна, «людська гра - це така діяльність, в якій відтворюються соціальні відносини між людьми поза умов безпосередньо утилітарної діяльності» [3, с.72]. Найбільш прийнятним для нас є визначення, дане О.Деркачем, навчальною називається гра, яка використовується в навчальному процесі як завдання, що містить навчальну проблему, (проблемну ситуацію), рішення якої забезпечить досягнення певної навчальної мети [2, с.179]. Гра завдяки дихотомії – вигаданої проблеми і реальним зусиллям по її вирішенню – дозволяє моделювати соціокультурний

контекст, програвати різні варіанти поведінки, коригувати та знову програвати. Те, що в житті важко або зовсім неможливо виправити (міжкультурний конфлікт або міжкультурний шок), в грі можна програвати знову і знову, виробляючи стратегії, необхідні для уникнення даного конфлікту. Гра забезпечує емоційний вплив на студентів, активізує резервні можливості особистості. Вона полегшує оволодіння знаннями, навичками і вміннями, сприяє їх актуалізації. Навчальна гра-вправа допомагає активізувати, закріпити, проконтролювати і скоригувати знання, навички та вміння, створює навчальну і педагогічну наочність у вивченні конкретного матеріалу. Вона створює умови для активної розумової діяльності її учасників. Завдяки грі зростає потреба у творчій діяльності, в пошуку можливих шляхів і засобів актуалізації накопичених знань, навичок і умінь. Гра розвиває пам'ять і увагу, впливає на розвиток емоційно-вольової сторони особистості, вчить управляти своїми емоціями, організувати свою діяльність та здатна змінити ставлення студентів до того чи іншого явища, факту, проблеми.

Гра орієнтована на групову активність, що цілком відповідає запиту сучасної методики. Вона також легко трансформується в різні форми індивідуальної активності, даючи можливість кожному студенту спробувати себе в тій чи іншій ролі і проявити індивідуальні здібності. «У ділових іграх рішення виробляються колективно, колективна думка формується і при захисті рішень власної групи, а також при критиці рішень інших груп ...» [6, с.83].

Перекладаючи завдання навчання іноземної мови в задачу іншомовного спілкування в процесі спільної діяльності, що має особистісну значимість для кожного учасника цієї діяльності, ми створюємо умови для потужного стрибка рівня мотивації оволодіння мовою, промовою, спілкуванням. На думку С.Занько, навчальні ігри являють собою синтез релаксопедичних підходів (синтез бар'єрів, психологічне розкріпачення) і ланцюги імітаційних проблемних ситуацій, в тому числі конфліктних, в яких учасники виконують відведені їм соціальні ролі відповідно до поставлених цілей [4, с.95]. Навчальна гра виховує культуру спілкування і формує вміння працювати в колективі та з колективом. Усе це визначає функції навчальної гри як засобу психологічного, соціально-психологічного та педагогічного впливу на особистість. Психологічний вплив гри проявляється в інтелектуальному зростанні студентів. Застосування гри сприяє комунікативно-діяльнісному характеру навчання, психологічній спрямованості занять на розвиток мовленнєво-мисленнєвої діяльності студентів засобами мови, що вивчається, оптимізації інтелектуальної активності студентів у навчальному процесі, комплексності навчання, інтенсифікації його і розвитку групових форм роботи. Очевидно, що формування мовних навичок і умінь має йти в умовах, максимально наближених до тих, які можуть зустрітися при природній комунікації, а сам процес навчання повинен будуватися на вирішенні системи комунікативних завдань за допомогою мовного матеріалу. Засобом педагогічного управління навчальною діяльністю є комунікативні завдання, за допомогою яких викладач запрошує і залучає студентів у творчу діяльність.

Гра формує здатність приймати самостійні рішення, оцінювати свої дії та дії інших, спонукає аналізувати свої знання.

Основними вимогами до гри та умовами її проведення є: ▪ *Психологічні вимоги.* Навчальна гра повинна володіти релевантністю і мати особистісний сенс і значимість для кожного з учасників. Так само

як і будь-яка діяльність, ігрова діяльність на занятті повинна бути мотивована, а студенти повинні відчувати потребу в ній. ▪ *Педагогічні вимоги* зводяться до наступного: застосовуючи гру як форму (засіб, методичний прийом) навчання, викладач повинен бути упевнений в доцільності її використання, повинен визначити мету гри відповідно до завдань навчального процесу. Навчальні ігри повинні складати систему, яка передбачає їх певну послідовність і поступове ускладнення. При цьому необхідно враховувати особливості групи її членів.

У навчанні спрямованого ППС ігрова діяльність виконує такі функції:

- З педагогічної точки зору є творчою навчальною діяльністю, проблемною за формою пред'явлення матеріалу та практичною за способом його застосування, інтелектуально навантаженою за змістом, самостійною за реалізацією;
- Дозволяє ефективно моделювати значущі професійно орієнтовані ситуації, програючи які, студенти вчать не просто спілкуванню, що само по собі дуже важливо, а й конкретної практичної професійної діяльності, де цілі пізнавальні доповнюються цілями поведінковими;
- Формує культуру професійного ділового спілкування (далі КПДС), дозволяє перейти від розвитку КПДС до саморозвитку КПДС, оскільки студент вчиться самовизначатися в ситуації, вибирати засоби і методи спілкування, необхідний мовний (лексичний, граматичний) і правовий матеріал;
- Створює просторово-часову координату розгортання змісту, сценарний план і рольовий інструментарій професійної діяльності. Професійне спілкування відбувається в чітко визначеному соціальному контексті, тобто студент представляє, коли, де і з якою метою він програє ту чи іншу роль;
- Дозволяє розвивати комунікативні та професійні навички одночасно, набувати комунікативний і професійний досвід, формуючи комунікативні та поведінкові стратегії, так як студенти проживають пропонувані ролі, занурюючись в діяльність;
- Спонукає студентів до активних дій. «Саме з операційної сторони навчання, з активних дій, із оперування знаннями надходять найбільш сильні імпульси, зміцнюється інтерес» [10, с.57];
- Має динамічний самовдосконалений характер, при якому всі етапи ігрової діяльності (підготовчий, власне ігровий, оціночно-коригувальний) взаємопов'язані і взаємозалежні, перетворюючи навчальний процес з «кінцевого продукту» в систему постійно розвиваючих етапів або циклів навчання;
- Вчить рефлексії, привчає до самооцінки та самокорекції;
- Провокує емоційну реакцію студентів, створює творчий, розкріпачений стан особистості, забезпечує емоційну підзарядку, створює стан інтелектуальної бадьорості. «Ефективність будь-якої комунікативної дії в плані породження і сприйняття мови зростає, якщо вона не тільки обдумана (де? кому? як? і що? сказати), але, і пов'язана з власним емоційним досвідом, підкріплена емоційно-естетичним переживанням» [10, с.58];
- Переносить спілкування з формального в особистісний план. «Знання не можуть бути ні засвоєні, ні збережені поза діями студента. Знати - це завжди виконувати яку-небудь діяльність або дії, пов'язані з цими знаннями» [7, с.17];
- Практично відразу демонструє результат навчан-

- ня; створює умови для індивідуальної творчості, яка реалізується через колективну творчість;
- Є продуктивною розвиваючою технологією творчого вирішення професійних завдань, цілеспрямовано розвиває і посилює автономність та креативність студентів;
- Сприяє переорієнтації процесу навчання з репродуктивної позиції пасивного спостерігача на позицію активного суб'єкта діяльності;
- Створює умови, при яких формування і вдосконалення автономності особистості здійснюється паралельно з формуванням професійно комунікативної компетенції;
- Сприяє становленню і вихованню персональних якостей особистості, формує професіоналізм особистості;
- Передбачає застосування системи навчально-рольових ігор професійної спрямованості, яка оптимально поєднує як репродуктивну так і продуктивно-творчу діяльність студентів у ході рішення професійно спрямованих проблемних завдань на заняттях з іноземної мови;
- Сприяє не тільки максимально ефективному вивченню іноземної мови, але, що більш важливо, дозволяє вирішувати в активній ігровій формі складні професійні завдання, коли іноземна мова стає не метою вивчення, а засобом вирішення професійних завдань;
- Сприяє міцному, зацікавленому оволодінню студентами професійно значущої соціокультурної інформації, професійними стратегіями поведінки і професійною етикою спілкування, оскільки в природу ігрового методу навчання закладено проектування, моделювання та дискутування;
- Сприяє розвитку мислення;
- Охоплює всі канали введення інформації і роботи з нею: візуально-зорові, аудіально-слухові, кінестично-м'язові;
- Є оптимальною системою для тренування і формування мовних і мовних навичок іншомовної мовленнєвої діяльності, тому що включення в ігрову діяльність, що викликає інтелектуальні труднощі в умовах емоційної напруженості, що стимулюють змістовну сторону говоріння/слухання, відволікає увагу студентів від мовної форми висловлювання. Виникають реальні умови для автоматизації мовних дій і переведення їх на

- рівень операцій;
- Створює професійно орієнтований фон спілкування, який забарвлює проблемну ситуацію і стає потужним фактором активізації резервних можливостей психіки та особистості студентів;
- Є ідеальною для перевірки ступеня сформованості мовних (лексичних, фонетичних) і мовних навичок;
- Формує професіоналізм діяльності, творчу готовність до майбутньої професійної діяльності через усвідомлення свого майбутнього професійного «Я»;
- Дозволяє студентам розвивати мислення, не просто відтворюючи засвоєні знання, але і використовуючи їх в практико-орієнтованій професійній діяльності;
- Робить студента активним учасником процесу навчання (максимально залучає студентів до процесу зацікавленого отримання професійних знань);
- Є продуктивною технологією творчого вирішення професійних завдань;
- Забезпечує психологічний комфорт, розкріпачує студента, дозволяє йому сховатися за роллю-маскою. Включає образне мислення, сферу інтуїтивного, несвідомого, імпровізаційного і, будучи продуктивною промовою, може розглядатися містком до спонтанної невідготовленої мови.

Викладений матеріал дозволяє зробити наступні **висновки**. Аналіз методичної літератури та практичний досвід показує, що під час навчання майбутніх фахівців професійного іншомовного спілкування з використанням ігрових технологій забезпечується формування комунікативної компетенції студентів. Ігри в підготовці фахівців до професійного спілкування іноземною мовою (ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові ігри, ділові та навчальні ігри) є ефективним засобом навчання професійного іншомовного спілкування, сприяють значній інтенсифікації навчального процесу та активізації пізнавальної діяльності, значно підвищують мотивацію до вивчення іноземних мов, забезпечують засвоєння студентами максимальної кількості мовленнєвих моделей ділового спілкування.

Перспективи подальших розвідок полягають у дослідженні проблеми використання рольової гри на заняттях із іноземної мови як ефективного засобу формування іншомовної комунікативної компетентності студентів.

Список використаної літератури

1. Горпенко Г.О. Вплив ділової гри на формування позитивної мотивації навчально-пізнавальної діяльності / Г.О.Горпенко // Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки. Наукові дослідження. Досвід. Пошуки. – 2013. – Вип. 22. – С.95-102
2. Деркач А.А. Педагогическая эвристика. Искусство овладения иностранным языком / А.А. Деркач, С.Ф. Щербак. – М.: Педагогика, 1991, 224 с.]
3. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б.Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. – 350 с.
4. Занько С.Т. Игра и учение. / С.Т.Занько, Ю.С.Тюников, С.М.Тюнникова. – М.: Логос, 1992, ч. 1. – 125 с.
5. Кречетников К.Г. Модель применения ролевой игры в обучении иностранным языкам при культурологическом подходе / К.Г.Кречетников, Е.В.Ковылина [Электронный ресурс]. – URL: www.econf.rae.ru/pdf/2010/04/996a7fa078.pdf
6. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник. – М.: Профиздат, 1991. – 156 с.
7. Талызина Н.Ф. Управление процессом усвоения знаний. – М., 1984. – 43 с.
8. Цебрук І.Ф., Венгринович Н.Р. Застосування технології імітаційного моделювання професійних ситуацій для формування вмінь спілкування іноземною мовою студентів вищих медичних навчальних закладів [Електронний ресурс]: – URL: http://www.confcontact.com/2013_06_07/46_Cebryck_Vengrinovich.html
9. Цимбал С.В. Застосування активних методів навчання у процесі вивчення англійської мови студентів технічних спеціальностей / С.В.Цимбал // Актуальні проблеми педагогіки, психології та професійної освіти. – 2015. – Т. 1, № 2. – С. 43-49
10. Шмаков С.А. Игры – учащихся – феномен культуры. – М.: НИИ, 1994. – 240с

Киш Надежда

кандидат педагогических наук, доцент
кафедра иностранных языков

Государственное высшее учебное заведение
«Ужгородский национальный университет», Ужгород, Украина

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ИНОЯЗЫЧНОГО ОБЩЕНИЯ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ РАЗНЫХ
СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ**

В статье раскрыта сущность понятия «игровые технологии», охарактеризована целесообразность использования игровых технологий, обеспечивающих эффективность обучения профессионального иноязычного общения будущих специалистов. Определены и обоснованы роль и функции игровых технологий, особенности применения их в обучении профессионального иноязычного общения будущих специалистов. Установлено, что обучение с использованием игровых технологий обеспечивает формирование коммуникативной компетенции студентов.

Ключевые слова: игровые технологии, педагогическая игра, профессиональное иноязычное общение, учебный процесс, будущие специалисты.

Kish Nadiia

Candidate of Pedagogical Sciences, Ph.D., Assistant Professor
Department of Foreign Languages

Sate Higher Educational Establishment «Uzhhorod National University»
Uzhhorod, Ukraine

**GAMES TECHNOLOGIES AS AN EFFECTIVE MEANS OF TEACHING THE PROFESSIONAL
FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATION TO FUTURE SPECIALISTS OF DIFFERENT
SPECIALITIES**

In today's higher educational establishment there is an urgent need in expanding of active forms of teaching. These active forms of teaching include games technologies. The concept "games pedagogical technologies" includes a large group of methods and techniques of teaching process. Information technologies are an integral part of pedagogical technologies, one of the most unique interactive forms of teaching, which allows activating all psychological processes and functions of the student. Another positive feature of the game is that it promotes the use of knowledge in a new situation, brings variety and interest in the learning process. It allows to build professional foreign language communication in high school in such a way, that student can understand and accept learning objectives put by the teacher, and at the same time he/she will be an active participant in their implementation. Information technologies include such methods of learning as follows: business and educational games, game situations; playing techniques and procedures; discussions and trainings in active mode. In teaching focusing on professional foreign language communication, the games activity performs the following functions: educational – it promotes the development of general learning abilities and skills (such as memory, attention, perception of information of different modality), native and foreign language skills development; educative – it simulates the behaviour in game models of life situations; entertaining – it creates a favorable atmosphere on the lessons, transforming lesson into an exciting journey; educational and educative – it helps mastering a foreign language, taking into account the educative aspect; communicative – it unites students in a single team, helps establish emotional contacts, promotes communication abilities and skills.

Key words: playing technologies, pedagogical game, professional foreign communication, learning process, future specialists.